



## Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK Menggunakan Media Pembelajaran Genially

*Improving Independence and Learning Outcomes of Vocational Level Students Using Genially Learning Media*

Maulana Aji Suspito<sup>1</sup>, Madziatul Churiyah<sup>2</sup>, Mohammad Arief<sup>3</sup>, Andi Basuki<sup>4</sup>

[maulanaajisuspito@gmail.com](mailto:maulanaajisuspito@gmail.com)<sup>1</sup>, [madziatul.churiyah.fe@um.ac.id](mailto:madziatul.churiyah.fe@um.ac.id)<sup>2</sup>, [mohammad.arief.fe@um.ac.id](mailto:mohammad.arief.fe@um.ac.id)<sup>3</sup>, [andi.basuki.fe@um.ac.id](mailto:andi.basuki.fe@um.ac.id)<sup>4</sup>

Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran  
Universitas Negeri Malang

### Abstract

Advances in modern technology have brought many changes to various lines of human life, one of which is education. The purpose of this research and development is to produce validated website-assisted learning media in order to improve learning outcomes and Student self-regulated learning. The development of learning media assisted by Website Genially is based on the limited learning media in the concentration of Office Management expertise, especially in meeting management material. This Research and Development uses the development model of Borg and Gall. The test subjects consisted of media and material experts, as well as class XI MPLB students at SMK Negeri 1 Boyolangu which were divided into small and large groups. The resulting research data is in the form of qualitative data and quantitative data. This study uses percentage descriptive analysis techniques, normality tests, and independent sample t-tests. The results of this research and development are in the form of Genially Website-assisted learning media by presenting gamification features and learning videos which have been declared very valid and feasible by expert validators and small group testing for use in learning activities and are able to improve learning outcomes and student self-regulated learning in the meeting management material.

**Keywords:** Learning Media, Learning Outcomes, Self-Regulated Learning

### Abstrak

Kemajuan teknologi modern membawa banyak perubahan pada berbagai lini kehidupan manusia, salah satunya adalah Pendidikan. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan media pembelajaran berbantuan website yang telah divalidasi agar dapat meningkatkan hasil belajar dan kemandirian dalam belajar peserta didik. Pengembangan media pembelajaran berbantuan Website Genially didasari oleh terbatasnya media pembelajaran pada konsentrasi keahlian Manajemen Perkantoran, khususnya pada materi pengelolaan rapat. Penelitian dan pengembangan (Research and Development) ini memakai model pengembangan Borg and Gall. Subjek pengujian terdiri dari ahli media dan materi, serta peserta didik kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Boyolangu yang terbagi menjadi kelompok kecil dan besar. Data penelitian yang dihasilkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif presentase, uji normalitas, dan uji independent sample t-Test. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran berbantuan Website Genially dengan menyajikan fitur gamifikasi dan vidio pembelajaran yang telah dinyatakan sangat valid dan layak oleh validator ahli dan pengujian kelompok kecil untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar dan kemandirian belajar peserta didik pada materi Pengelolaan Rapat.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Genially, Hasil Belajar, Kemandirian Belajar

Correspondensi Author : Maulana Aji Suspito

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi modern merupakan faktor utama dalam menunjang suatu pembaharuan pada berbagai lini kehidupan manusia, salah satunya adalah Pendidikan. Dampak positif dengan adanya perkembangan IPTEK adalah seorang guru dapat memfasilitasi peserta didiknya melalui media pembelajaran (Ekayani, 2017). Pemanfaatan produk media yang tepat pada kegiatan belajar mengajar mampu memberikan dampak yang positif dalam meningkatkan pemahaman siswa (Saputra & Mujib, 2018), (Abdullah, 2017).

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyapaikan informasi dalam kegiatan pembelajaran (Mahmudah & Pustikaningsih, 2019). Seiring perkembangan zaman, media pembelajaran dapat dikembangkan dengan memanfaatkan *software* agar peserta didik lebih nyaman dalam kegiatan pembelajaran, contohnya yaitu menggunakan *website Genially* sebagai media pembelajaran berupa *game-based-learning* yang dilengkapi dengan fitur *template* desain bervariasi yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan (Hermita et al., 2021). Telah dibuktikan dari beberapa penelitian sebelumnya bahwa penggunaan produk media pembelajaran berbantuan *website Genially* layak untuk digunakan sebagai sumber belajar (Enstein, Taku Neno, et al., 2022), (Enstein, Bulu, et al., 2022). Penelitian serupa mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar (Mujahadah et al., 2021), (Nurrita, 2018), (Pazriah & Adman, 2020), (Setiadi & Ghofur, 2020). Selain itu, (Hendikawati et al., 2019) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penerapan produk media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran bisa meningkatkan kemandirian belajar siswa. Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya bisa diambil kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan *website Genially* dapat berpengaruh positif dalam kegiatan pembelajaran terkait pengoptimalan kemandirian dan hasil belajar peserta didik.

Hasil wawancara dengan guru manajemen perkantoran SMK Negeri 1 Boyolangu, peneliti memperoleh informasi bahwa media pembelajaran pada elemen pengelolaan rapat/pertemuan masih terbatas dan belum terlalu variatif. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik mengalami penurunan hasil belajar karena terbatasnya media pembelajaran. Selain itu, kemandirian belajar peserta didik juga perlu ditingkatkan kembali agar lebih aktif, mandiri, serta kreatif dalam memahami materi diluar pembelajaran sekolah. Mengatasi masalah yang terjadi, perlu adanya usaha serta inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Mengembangkan produk media pembelajaran dengan bantuan teknologi modern merupakan solusi yang dapat dilakukan guna meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada siswa sebagai bentuk dari hasil belajar berupa perubahan tingkat pengetahuan, sikap, serta keterampilan (Rahmawati & Mukminan, 2018). Hasil belajar bisa ditingkatkan dengan banyak cara, antara lain dengan memotivasi diri, menentukan target belajar serta dengan kemandirian belajar (Rahmawati & Mukminan, 2018). Kemandirian belajar merupakan suatu kemampuan pengendalian diri pada setiap individu dalam bertindak dan berfikir (Ruswana & Zamnah, 2018; Robiana & Handoko, 2020; Addawiyah & Basuki, 2022). Pemberian tindakan untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar harus menyesuaikan dengan kondisi dari peserta didik yang merupakan bagian dari generasi Z, salah satunya yaitu mengembangkan media pembelajaran berbantuan teknologi modern.

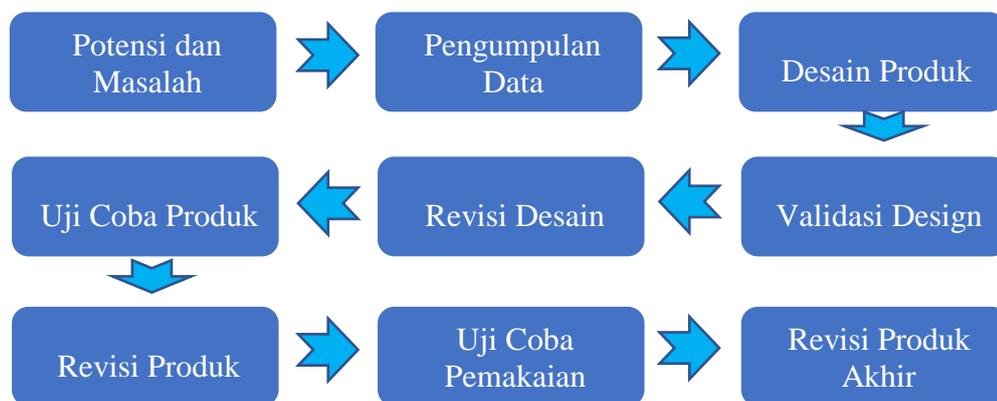
Produk media pembelajaran yang dikembangkan memanfaatkan *website* atau laman pada platform *Genially* yang bisa digunakan secara gratis oleh siswa dan guru melalui *smartphone* ataupun *laptop* dengan menyajikan paparan materi, *game*, gambar, video dan evaluasi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, dalam pengembangan media pembelajaran ini berfokus pada bidang konsentrasi keahlian Manajemen Perkantoran khususnya elemen Pengelolaan Rapat/Pertemuan. Fitur *gamifikasi* pada *website genially* merupakan ciri khas yang membedakan *website genially* dengan media pembelajaran yang lain karena fitur *gamifikasi* memberikan fitur kuis dan *games* yang unik dan menarik dengan berbagai *template* desain yang dapat memberikan kesan yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu video praktik yang ada pada media pembelajaran membantu peserta didik dalam menghadapi praktikum pengelolaan rapat/pertemuan.

Dengan adanya pengembangan produk media pembelajaran dapat memberikan bantuan kepada pihak sekolah dan guru untuk memiliki variasi media pembelajaran baru serta berkualitas dengan berbantuan teknologi berupa *website Genially* sebagai sumber belajar mandiri untuk peserta didik pada elemen Pengelolaan Rapat/Pertemuan.

Penelitian ini penting dilakukan untuk membantu proses pembelajaran dalam meningkatkan kemandirian dan hasil belajar, terutama pada konsentrasi keahlian manajemen perkantoran kelas XI. Penelitian sebelumnya dari (Mujahadah et al., 2021); (Hendikawati et al., 2019) mengungkapkan bahwa penerapan media dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran berbantuan *website Genially* pernah dilakukan sebelumnya namun berfokus pada gamifikasi (Enstein, Bulu, et al., 2022); (Enstein, Taku Neno, et al., 2022). Sedangkan pengembangan media dalam penelitian ini dilengkapi dengan video praktikum pengelolaan rapat meliputi pembuatan agenda rapat, susunan acara rapat, notulen rapat serta terdapat fitur evaluasi meliputi soal pilihan ganda, uraian serta tugas kelompok. Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan yaitu menghasilkan produk media pembelajaran berbantuan *website Genially* yang sudah melalui tahap validasi materi, media dan telah diuji cobakan pada kelompok skala kecil, serta untuk mengetahui perbedaan kemandirian dan hasil belajar siswa konsentrasi keahlian Manajemen Perkantoran kelas XI di SMK Negeri 1 Boyolangu.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian (Research and Development) dengan model pengembangan Borg and Gall dalam penelitian (Sugiyono, 2008) yang sudah peneliti modifikasi sesuai kebutuhan penelitian. Terdapat 9 tahapan yang digunakan dalam penelitian ini



Gambar 1. Tahapan Penelitian dan Pengembangan

Tahapan pertama, menentukan potensi serta masalah yang terdapat pada SMKN 1 Boyolangu dengan melakukan observasi dan wawancara secara langsung. Tahap kedua, mengumpulkan data untuk dijadikan sebagai acuan, referensi, dan pedoman dalam penelitian yaitu berupa data penelitian sebelumnya yang mempunyai relevansi dengan penelitian pengembangan ini baik berupa wawancara, jurnal nasional, jurnal internasional, dan buku. Tahapan ketiga, peneliti menyusun desain produk atau rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan potensi serta masalah dari hasil wawancara dan observasi sebelumnya. Tahapan keempat, uji kelayakan atau validasi produk media pembelajaran dengan validator ahli pada bidang materi dan bidang media. Tahapan kelima, yaitu revisi desain produk berdasarkan kritik serta saran dari validator melalui lembar angket penilaian. Tahapan keenam, setelah selesai merevisi produk peneliti mengujicobakan media pembelajaran pada kelompok skala kecil kelas XI MPLB 1 dengan jumlah total yaitu 6 siswa mulai dari siswa yang memiliki

kompetensi rendah, sedang, serta tinggi guna memperoleh data untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Tahapan ketujuh, melakukan revisi produk media pembelajaran yang sudah diujicobakan kepada kelompok skala kecil dengan berdasarkan kritik/saran yang diberikan oleh peserta didik. Tahapan kedelapan, setelah selesai merevisi produk peneliti mengujicobakan kembali media pembelajaran terhadap kelas eksperimen yaitu kelas XI MPLB 3 sebanyak 36 siswa serta kelas kontrol yaitu kelas XI MPLB 2 sebanyak 37 siswa. Tahapan kesembilan, revisi produk jika masih ditemukan kelemahan dan kesalahan, jika tidak terdapat revisi maka produk layak dimanfaatkan menjadi media pembelajaran pada elemen pengelolaan rapat.

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbantuan *website* Genially dengan melibatkan validator ahli pada bidang materi dan bidang media serta siswa kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Boyolangu sebagai pengguna media. Data penelitian yang digunakan ada dua jenis, data pertama yaitu kuantitatif berupa nilai angket yang telah diisi oleh validator ahli dan kelompok skala kecil, kemandirian belajar berupa angket diisi oleh siswa, hasil belajar kognitif dan psikomotorik. Data kedua yaitu kualitatif, berupa komentar serta saran validator ahli dan kelompok skala kecil. Data validasi dan uji coba skala kecil diukur dengan teknik analisis deskriptif presentase guna mengukur kelayakan produk yang dikembangkan. Data kemandirian belajar diukur dengan teknik analisis deskriptif presentase dengan standar kriteria dan aspek kemandirian belajar meliputi aspek pengelolaan belajar, aspek tanggung jawab, aspek penggunaan sumber belajar (Tahar & Enceng, 2006). Kemudian, hasil belajar kognitif dan psikomotorik diukur dengan teknik uji data normalitas dan *Independent Sample t-Test*. Penilaian kognitif diambil saat *post-test* dengan indikator soal pengelolaan rapat/pertemuan yang berdasar pada level HOTS sesuai dengan taksonomi bloom revisi Lorin W. Anderson. Penilaian psikomotorik diambil saat proses praktik pembuatan agenda rapat dan susunan acara rapat dengan indikator antara lain persiapan, proses, hasil kerja, sikap kerja.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbantuan *Website Genially* pada konsentrasi keahlian Manajemen Perkantoran Elemen Pengelolaan Rapat/Pertemuan. Produk media pembelajaran berbantuan *website* ini dapat diakses secara *offline* maupun *online* melalui handphone maupun Laptop, serta didalamnya menampilkan beberapa menu yang menarik dan tidak membosankan. Beberapa menu yang ditampilkan dalam produk media pembelajaran ini dijelaskan pada gambar 2 sebagai berikut.

<b>Petunjuk Penggunaan</b>	: berisi langkah-langkah dalam menggunakan dan mempelajari media pembelajaran.
<b>Identitas Elemen 6</b>	: berisi penjelasan mengenai elemen pengelolaan rapat/pertemuan.
<b>Materi</b>	: berisi materi pengelolaan rapat/pertemuan.
<b>Evaluasi</b>	: berisi berbagai tugas yang perlu dikerjakan oleh peserta didik.
<b>Games &amp; Vedio</b>	: berisi kuis, games, serta vidio pembelajaran perihal pengelolaan rapat.
<b>Tim Pengembang</b>	: berisi informasi tim yang mengembangkan produk media pembelajaran.

Gambar 2. Penjelasan menu yang terdapat dalam produk media pembelajaran

Tampilan produk media pembelajaran didesain dengan menarik serta penataan *layout* dan komposisi warna yang tidak membosankan. Pada menu materi, evaluasi, *games* dan vidio pembelajaran peneliti menyajikan materi-materi pada elemen pengelolaan rapat/pertemuan, meliputi prosedur persiapan kegiatan rapat/pertemuan, menerapkan penyelenggaraan pertemuan, membuat notulen rapat. Menu evaluasi menampilkan soal *post-test* berupa soal pilihan ganda, uraian, serta tugas kelompok. Menu *games* menampilkan *game-based-learning* untuk membuat ketertarikan dalam belajar dengan bentuk lain yaitu melalui pemberian kuis dan *games*. Menu vidio pembelajaran menampilkan vidio tutorial pada materi

elemen 6 yang terhubung langsung dengan video youtube melalui fitur *hyperlink*. Pada gambar 3 telah disajikan contoh tampilan media pembelajaran berbantuan *Website Genially*:



Gambar 1. Tampilan Home, Petunjuk Penggunaan, Materi, Evaluasi, Games & Vidio

Produk media pembelajaran pada materi pengelolaan rapat/pertemuan dapat dilihat pada link berikut: <https://bit.ly/3la0y27>

Hasil validasi dan uji coba skala kecil disajikan pada Tabel 1 dan 2:

Tabel 1. Hasil Validasi

Validator	Aspek	Presentase	Kriteria
Ahli Materi	1. Kurikulum	92%	Sangat Valid
	a. Kesesuaian Capaian Pembelajaran Elemen		
	b. Kesesuaian tujuan pembelajaran		
	c. Kesesuaian indikator pembelajaran		
	d. Kesesuaian dengan kurikulum terbaru		
	e. Ketepatan tujuan pembelajaran dengan kurikulum yang ada		
	2. Materi	84%	Valid
	a. Kesesuaian materi dengan Elemen		
	b. Kemudahan pemahaman materi untuk peserta didik		
	c. Keruntutan dalam menyajikan materi		
	d. Kemudahan penggunaan bahasa dan istilah yang ada di materi		
	e. Kelayakan penyampaian materi		

	3. Soal	88%	Sangat Valid
	a. Kelayakan pemilihan soal		
	b. Kesesuaian tingkatan soal dengan kemampuan peserta didik		
	c. Kesesuaian soal dengan materi		
	d. Kemudahan pemahaman soal untuk peserta didik		
	e. Keruntutan penyajian soal		
	4. Penggunaan	88%	Sangat Valid
	a. Kelayakan media dalam pembelajaran		
	b. Kemudahan penggunaan bagi peserta didik dalam pembelajaran		
	c. Keruntutan dalam penyampaian materi didalam media pembelajaran		
	d. Kelayakan bahan pendukung dalam penggunaan		
	e. Kelayakan untuk penggunaan di masa mendatang		
	Rata-Rata Skor Ahli Materi	88%	Sangat Valid
Ahli	1. Tampilan	96%	Sangat Valid
Media	a. Kemenarikan desain media		
	b. Kesesuaian gambar		
	c. Kesesuaian vidio		
	d. Kesesuaian warna		
	b. Kesesuaian huruf		
	2. Bahasa		
	a. Kemudahan bahasa yang digunakan		
	b. Ketepatan penggunaan istilah dalam materi	96%	Sangat Valid
	c. Pemilihan bahasa yang digunakan		
	d. Kemenarikan bahasa yang digunakan		
	e. Kesesuaian bahasa dengan pola pikir peserta didik		
	3. Penyajian		
	a. Kemenarikan penyajian media		
	b. Kreatifitas dari penyajian media	96%	Sangat Valid
	c. Ketepatan dalam menampilkan bahan pendukung		
	d. Keruntutan penyajian media		
	e. Kelayakan penyajian media		
	4. Penggunaan		
	a. Kemudahan penggunaan		
	b. Kesesuaian dengan kemampuan peserta didik	100%	Sangat Valid
	c. Kelayakan penggunaan untuk peserta didik		
	d. Media dapat digunakan kembali di kemudian hari		
	e. Kesesuaian penggunaan dan dikembangkan lagi		
	Rata-rata Skor Ahli Media	97%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi diatas, dapat dinyatakan bahwa produk yang dikembangkan sudah layak serta sangat valid karena telah memenuhi beberapa aspek penilaian serta bisa diterapkan pada kegiatan belajar. Penilaian materi meliputi penilaian pada aspek kurikulum, materi, soal, dan penggunaan. Dilihat dari penilaian aspek kurikulum yang memperoleh skor paling tinggi diantara aspek yang lain menunjukkan bahwa produk media pembelajaran sudah sesuai dengan kurikulum terbaru meliputi, kesesuaian capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran (Suhandi & Robi'ah, 2022).

Selanjutnya, penilaian media meliputi penilaian pada aspek tampilan, bahasa, penyajian, dan penggunaan. Dilihat dari penilaian aspek penggunaan yang memperoleh skor paling tinggi diantara

aspek yang lain menunjukkan bahwa produk media pembelajaran memiliki kemudahan akses dalam penggunaannya dan sesuai dengan kemampuan peserta didik (Pairikaes et al., 2023).

Tabel 2. Hasil Uji Coba Produk

Validator	Aspek	Presentase	Kriteria
Uji Coba Kelompok Kecil	1. Tampilan	86,7%	Sangat Valid
	a. Kemenarikan pada cover		
	b. Kemenarikan pada tampilan <i>website genially</i>		
	c. Ketepatan dalam pemilihan <i>background</i>		
	d. Kesesuaian kombinasi warna pada <i>website genially</i>		
	2. Materi	88,9%	Sangat Valid
	a. Kesesuaian materi yang disajikan		
	b. Kejelasan materi yang disajikan		
	c. Bahasa yang mudah untuk dimengerti		
	d. Kelengkapan contoh yang diberikan		
	e. Ketepatan pemilihan gambar dengan materi		
	f. Ketepatan pemilihan vidio dengan materi		
	3. Soal	88,3%	Sangat Valid
	a. Kejelasan kuis yang disajikan		
	b. Kejelasan evaluasi yang diberikan		
	4. Penggunaan	91,3%	Sangat Valid
	a. <i>Website genially</i> bisa digunakan secara mandiri		
	b. Sesuai dengan yang dibutuhkan peserta didik		
	c. Dapat memusatkan perhatian peserta didik		
	d. Soal dan materi dapat membantu peserta didik dalam memahami materi		
	e. Contoh-contoh yang ada pada <i>website genially</i> dapat membantu peserta didik memahami materi		
	f. <i>Website genially</i> dikembangkan untuk membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan		
	g. Vidio yang disediakan dapat membantu peserta didik memahami teori		
	f. Gambar yang disediakan dapat membantu peserta didik memahami materi		
Rata-Rata Skor Hasil Uji Coba Kelompok Kecil		88,8%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji coba produk kelompok kecil, dapat dinyatakan bahwa produk yang dikembangkan sudah layak dan sangat valid karena telah memenuhi beberapa aspek penilaian serta bisa diterapkan pada kegiatan belajar. Penilaian dari peserta didik kelompok kecil meliputi empat aspek penilaian yaitu tampilan, materi, penyajian, penggunaan. Dilihat dari penilaian aspek penggunaan yang memperoleh skor paling tinggi diantara aspek yang lain dikarenakan media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kemudahan akses, meningkatkan pemahaman materi dengan adanya gambar, soal, game, dan vidio didalam media pembelajaran (Pairikaes et al., 2023).

Hasil analisis data validasi ahli dan uji coba skala kecil membuktikan bahwa produk yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat layak dan valid untuk dimanfaatkan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa hasil validasi ahli dan uji coba skala kecil digunakan sebagai dasar menentukan kelayakan produk media pembelajaran ketika dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran (Enstein, Taku Neno, et al., 2022), (Suseno et al., 2020).

Selanjutnya, data kuantitatif kemandirian belajar dihitung dengan teknis analisis deskriptif dengan aspek penilaian meliputi pengelolaan belajar, aspek tanggung jawab, aspek penggunaan sumber belajar. Hasil penilaian disajikan pada Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Presentase Data Kemandirian Belajar

Aspek	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
1. Pengelolaan Belajar	87%	80%
1.1 Mengelola strategi belajar		
1.2 Mengatur waktu belajar		
1.3 Mengatur tempat belajar		
2. Tanggung Jawab	86,5%	82%
2.1 Menilai aktivitas belajar		
2.2 Mengatasi kesulitan memahami media pembelajaran		
2.3 Mengukur kemampuan dari belajar		
3. Penggunaan Sumber Belajar	85,8%	78%
3.1 Memilih sumber belajar yang sesuai		
3.2 Memiliki media pembelajaran		
3.3 Interaksi peserta ajar dengan media pembelajaran		
Rata-Rata Hasil Kemandirian Belajar	86,4%	80%

Hasil penilaian pada tabel 3 memperoleh hasil yang berbeda pada kelas eksperimen yang memperoleh hasil skor dengan kriteria sangat tinggi dan kelas kontrol memperoleh hasil skor kriteria tinggi, maka kemandirian belajar kelas eksperimen lebih unggul dari pada kelas kontrol. Dilihat dari penilaian aspek pengelolaan belajar yang memperoleh skor paling tinggi diantara aspek yang lain menunjukkan bahwa siswa mampu melakukan pengelolaan belajar dengan sendiri meliputi mengatur waktu belajar, menerapkan strategi belajar yang sesuai dengan dirinya, serta mampu mengatur tempat belajar secara mandiri (Hendikawati et al., 2019).

Selanjutnya, data hasil belajar ranah kognitif dengan indikator soal pengelolaan rapat/pertemuan yang berdasar pada level HOTS sesuai dengan taksonomi bloom revisi Lorin W. Anderson dan ranah psikomotorik dengan melakukan praktik secara berkelompok akan melalui analisis uji data normalitas untuk mengetahui normalitas data hasil belajar yang diperoleh.

Kemudian, tahap yang harus dilalui setelah uji normalitas adalah tahap uji data *Independent Sample t-Test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa. Analisis uji data normalitas dan *Independent Sample t-Test* disajikan pada Tabel 4 dan 5:

Tabel 4. Uji Normalitas

Hasil Belajar	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>			
	Kelas	Statistic	df.	Sig.
Kognitif (Individu)	Eksperimen	.144	36	.059
	Kontrol	.092	37	.200
Psikomotorik (Kelompok)	Eksperimen	.283	6	.143
	Kontrol	.293	6	.177

Pengujian data hasil belajar kognitif dan psikomotorik diatas membuktikan bahwa kelompok eksperimen memperoleh nilai Sig. 0.059 dan 0.143. Sedangkan kelompok terkontrol memperoleh nilai Sig 0.200 dan 0.177. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar dari kedua kelas tersebut mendapatkan nilai Sig > 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif dan psikomotorik siswa berdistribusi normal.

Tabel 5. Uji Independent Sample t-Test

		Levene's Test For Equality of Variances								
Hasil Belajar		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kognitif (Individu)	Equal variances assumed	.011	.917	2.004	71	.049	-3.34910	1.67157	-6.68211	-0.1609
	Equal variances not assumed			-2.003	70.935	.049	-3.34910	1.67162	-6.68228	-.02593
Psikomotorik (kelompok)	Equal variances assumed	.311	.589	-2.355	10	.040	-1.50000	.63683	-2.91895	-.08105
	Equal variances not assumed			-2.355	8.303	.045	-1.50000	.63683	-2.95926	-.04074

Dari hasil pengujian pada tabel 5 diketahui bahwa nilai Sig (*2-tailed*) pada *post-test* individu sebesar  $0,049 \leq 0,05$  dan pada praktik kelompok sebesar  $0,040 \leq 0,05$ . Hasil analisis diatas membuktikan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti dengan berbantuan *website genially* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Mujahadah et al., 2021), (Nurrita, 2018), (Pazriah & Adman, 2020), (Setiadi & Ghofur, 2020).

Selanjutnya menguji tingkat efektifitas media pembelajaran berbantuan *website genially* yaitu dengan mengukur rata-rata hasil belajar siswa yang disajikan pada Tabel 6 dan 7:

Tabel 6. Rata-Rata Hasil Belajar Kognitif

Kelas	Ranah Kognitif (Individu)
Eksperimen	89,9
Kontrol	86,5

Dari hasil penilaian pada tabel 6 diketahui bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen memiliki skor lebih besar dibandingkan kelas kontrol, dengan hasil diatas maka bisa dinyatakan bahwa media pembelajaran berbantuan *website genially* dapat meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif dengan total selisih sebesar 3,4 poin.

Tabel 7. Rata-Rata Hasil Belajar Psikomotorik

Aspek	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
1. Persiapan	94,2	95
1.1 Datang tepat waktu		
2.2 Menyiapkan diri memulai praktik		
3.3 Menyiapkan alat/bahan		
2. Proses	98,3	97,8
2.1 Kerjasama dalam pembagian tugas praktik		
2.2 Membuat agenda rapat		
2.3 Membuat susunan acara		

3. Hasil Kerja	93,3	90
3.1 Keindahan dan kerapian hasil kerja		
3.2 Kesesuaian hasil kerja dengan soal praktik		
3.3 Mengumpulkan hasil praktik membuat agenda rapat & susunan acara		
4. Sikap Kerja	95	91,7
4.1 Ketelitian siswa dalam membuat agenda rapat & susunan acara		
4.2 Ketepatan siswa dalam membuat agenda rapat & susunan acara		
Rata-Rata Nilai Psikomotorik	95,2	93,6

Dari hasil penilaian hasil belajar psikomotorik pada tabel 7 diketahui bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen memiliki skor lebih besar dibandingkan kelas kontrol, dengan hasil diatas maka bisa dinyatakan bahwa media pembelajaran berbantuan *website genially* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik dengan total selisih nilai sebesar 1,6 poin. Selisih nilai yang diperoleh pada ranah psikomotorik memperoleh nilai yang relatif kecil dibandingkan ranah kognitif dengan selisih nilai yang diperoleh pada ranah kognitif sebesar 3,4 poin. Pada aspek persiapan, kelas eksperimen memperoleh nilai lebih rendah dibandingkan dengan kelas kontrol hal ini disebabkan kurangnya persiapan diri pada siswa sebelum menghadapi praktikum dan disisi lain persiapan diri dalam praktikum merupakan hal yang penting dalam kelancaran suatu praktikum, oleh karena itu siswa perlu mempersiapkan diri dengan mamahami materi yang akan dipraktikumkan, mempelajari langkah-langkah dalam praktikum (Wahyudiati, 2016).

## Pembahasan

Seorang guru harus kreatif dalam membuat pembaharuan dalam kegiatan pembelajaran supaya kegiatan belajar mengajar lebih optimal (Suseno et al., 2020), (Pairikaes et al., 2023). Produk media yang dihasilkan didesain dengan menyajikan menu mudah dipahami sehingga mampu membantu siswa dalam mempelajari materi pengelolaan rapat serta mendorong kemandirian belajar peserta didik. Menu-menu tersebut diantaranya petunjuk penggunaan, identitas elemen, materi, evaluasi, games, video pembelajaran, dan tim pengembang yang ditujukan untuk memudahkan dalam pemahaman siswa serta menciptakan kesan yang menyenangkan dalam mempelajari materi pembelajaran. Menu web yang mudah diakses, mampu meningkatkan interaksi semua pengguna serta meningkatkan kegunaan halaman web (Antonelli et al., 2015). Penggunaan video pembelajaran dianggap bermanfaat dalam menjaga fokus dan ingatan. Dengan banyak indera yang digunakan, kemungkinan besar mampu meningkatkan pemahaman (Suseno et al., 2020). Video game dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan pembelajaran mandiri pada siswa karena lingkungan bermain digital menarik dan memiliki fitur yang menyenangkan untuk belajar (Toh & Kirschner, 2020) Gamifikasi atau inovasi berbentuk permainan semakin populer diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran pada masa kini, selain itu penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar (Enstein, Taku Neno, et al., 2022) dan prestasi peserta didik (Ahmad & Maat, 2022).

Produk yang dikembangkan oleh peneliti harus melalui tahapan validasi sebelum dimanfaatkan dalam pembelajaran. Tahap ini dilakukan kepada validator ahli dalam bidang materi dan media, serta uji coba pada kelompok skala kecil untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran ketika dimanfaatkan sebagai sumber belajar (Suseno et al., 2020), (Afifah et al., 2022). Validator ahli dalam bidang materi yaitu guru konsentrasi keahlian manajemen perkantoran, aspek yang dinilai meliputi kurikulum, materi, soal dan penggunaan. Hasil validasi materi menunjukkan bahwa penilaian pada aspek kurikulum memperoleh skor paling tinggi dikarenakan materi yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran pada kurikulum baru. Validator ahli dalam bidang media yaitu dosen

ahli dalam pengembangan media pembelajaran untuk memperoleh kevalidan media sebelum dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran (Suseno et al., 2020), aspek yang dinilai meliputi tampilan, bahasa, penyajian dan penggunaan. Hasil validasi media menunjukkan bahwa penilaian pada aspek penggunaan memperoleh skor paling tinggi dikarenakan media yang dikembangkan memiliki kemudahan akses dalam penggunaannya dan sesuai dengan kemampuan siswa. Uji coba skala kecil dilakukan guna mengetahui tingkat daya tarik dan kemudahan siswa dalam mengakses media pembelajaran (Enstein, Bulu, et al., 2022). Aspek yang dinilai meliputi tampilan, materi, soal, dan penggunaan. Hasil uji coba kelompok skala kecil menunjukkan bahwa aspek penggunaan memperoleh skor paling tinggi diantara aspek yang lain dikarenakan media yang dikembangkan sesuai dengan yang dibutuhkan siswa dalam meningkatkan pemahaman dalam materi pengelolaan rapat serta mudahnya akses dan penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian oleh validasi ahli dan peserta didik kelompok kecil dinyatakan bahwa produk yang dikembangkan sudah valid dan sangat layak dimanfaatkan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran (Enstein, Bulu, et al., 2022), (Afifah et al., 2022).

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan kemandirian dan hasil belajar yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran berbantuan *website genially* (Mujahadah et al., 2021), (Enstein, Taku Neno, et al., 2022), (Hendikawati et al., 2019). Aspek pada kemandirian belajar yang dinilai yaitu pengelolaan belajar, tanggung jawab, penggunaan sumber belajar. Hasil analisis data kemandirian belajar menunjukkan bahwa penilaian aspek penggunaan sumber belajar memperoleh presentase paling rendah dikarenakan siswa menemukan kendala dalam mengakses pada jaringan internet didaerah pelosok, namun dengan jaringan internet yang memadai serta adanya media pembelajaran yang bisa diakses dimana saja akan mendorong peserta didik untuk melatih kemandirian belajarnya (Hendikawati et al., 2019). Penilaian aspek tanggung jawab memperoleh presentase sedang dikarenakan peserta didik mampu dalam mengatasi kesulitan dalam pembelajaran namun kurangnya keterampilan mengatur diri. Tanggung jawab mengatur diri sangat penting dimiliki oleh siswa, dengan kurangnya keterampilan dalam pengaturan diri dapat menyebabkan masalah dalam belajar (Tsai & Shen, 2009). Penilaian aspek pengelolaan belajar memperoleh presentase paling tinggi dikarenakan siswa mampu mengatur strategi dan waktu belajar sehingga dapat melatih kemandirian dan rasa percaya diri dalam memahami materi agar tidak bergantung pada orang lain (Hendikawati et al., 2019). Produk yang dikembangkan juga meningkatkan hasil belajar siswa pada elemen pengelolaan rapat/pertemuan yang diukur dari perubahan hasil belajar kognitif dan psikomotorik. Pada hasil belajar psikomotorik siswa memperoleh nilai lebih tinggi dibandingkan penilaian kognitif dikarenakan siswa belajar mencoba dan mempraktikkannya secara langsung, serta membuktikannya melalui praktikum pengelolaan rapat. Elemen Pengelolaan rapat merupakan materi pembelajaran yang banyak melibatkan praktik secara langsung. Oleh karena itu kegiatan praktikum pada materi pengelolaan rapat/pertemuan memiliki efektivitas lebih tinggi karena motivasi dalam belajar menjadi meningkat, siswa lebih terampil dan kreatif, serta siswa menjadi terlatih untuk berdiskusi, menghargai dan menerima pendapat antar teman dan sesama (Baitty & Sukmawati, 2022).

## **SIMPULAN**

Penelitian Pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berbantuan *Website Genially* pada konsentrasi keahlian Manajemen Perkantoran Elemen Pengelolaan Rapat/Pertemuan untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar peserta didik. Produk media yang dikembangkan dinyatakan layak dan sangat valid untuk digunakan sebagai sumber belajar karena telah melewati tahap validasi materi dan media, serta telah diuji cobakan kepada kelompok skala kecil. Hasil analisis deskriptif presentase pada angket kemandirian belajar menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh tingkat kemandirian belajar lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar, dengan perolehan hasil belajar pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan hasil data

yang diperoleh, bisa diambil kesimpulan bahwa produk media pembelajaran berbantuan *Website Genially* mampu meningkatkan kemandirian dan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran yang dikolaborasikan dengan teknologi modern memberikan hasil yang baik dalam pembelajaran, sehingga diharapkan pihak sekolah dapat memfasilitasi media pembelajaran yang diintegrasikan dengan teknologi modern yang mudah diakses supaya siswa lebih nyaman dan kemandirian belajar siswa semakin meningkat. Produk media pembelajaran berbantuan *Website Genially* hanya berfokus pada konsentrasi keahlian Manajemen Perkantoran khususnya elemen Pengelolaan Rapat/Pertemuan, diharapkan peneliti lain dapat mengembangkan media pembelajaran berbantuan *Website Genially* dengan menyajikan materi manajemen perkantoran lainnya. Selain itu harapan peneliti terhadap produk media pembelajaran berbantuan genially ini kedepannya mampu digunakan secara offline agar siswa mudah untuk mengaksesnya tanpa memikirkan jaringan internet.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Addawiyah, A. A., & Basuki, B. (2022). Kemampuan Representasi Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Himpunan dan Kemandirian Belajar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1581>
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Ahmad, N. A., & Maat, S. M. (2022). Kesan Penggunaan Gamifikasi Dalam Pendidikan Matematik: Tinjauan Literatur Bersistematik. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(4), Article 4.
- Antonelli, H. L., Silva, E. A. N. da, & Fortes, R. P. M. (2015). A Model-driven Development for Creating Accessible Web Menus. *Procedia Computer Science*, 67, 95–104. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.09.253>
- Baitty, A. N., & Sukmawati, W. (2022). Pengaruh Praktikum Perubahan Wujud Materi Berbasis Video Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 944. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.859>
- Ekayani, N. L. P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Ganesha University of Education*.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar Menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101–109.
- Enstein, J., Taku Neno, K. J., & Tanggur, F. S. (2022). Perancangan Model Pembelajaran Teams Game Tournament Monopoli Budaya Ntt Menggunakan Genially. *HINEF: Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 1(2), 78–85. <https://doi.org/10.37792/hinef.v1i2.628>
- Hendikawati, P., Zahid, M. Z., & Arifudin, R. (2019). Keefektifan media pembelajaran berbasis android terhadap kemampuan pemecahan masalah dan kemandirian belajar. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 917–927.
- Hermita, N., Putra, Z. H., Alim, J. A., Wijaya, T. T., Anggoro, S., & Diniya, D. (2021). Elementary Teachers' Perceptions on Genially Learning Media Using Item Response Theory (IRT). *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 4(1), 1–20. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v4i1.14757>
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK NEGERI 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97–111. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26515>

- Maurisa, Z. A., & Rahayu, P. (2021). Meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa melalui pengembangan Mobile Learning berbasis Android berbantuan Ispring Suite 9. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1(6), 546–558. <https://doi.org/10.17977/um066v1i62021p546-558>
- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v3i1.758>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1). <https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>
- Pairikaes, I., Benufinit, Y. A., & Manu, G. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Podcast Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Smp Kristen Citra Bangsa Mandiri. *HINEF : Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.37792/hinef.v2i1.868>
- Pazriah, S. I., & Adman, A. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Kearsipan Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 5(2), 186–201. <https://doi.org/10.17509/jpm.v5i2.28838>
- Rahmawati, E. M., & Mukminan, M. (2018). Pengembangang m-learning untuk mendukung kemandirian dan hasil belajar mata pelajaran Geografi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 157. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.12726>
- Robiana, A., & Handoko, H. (2020). Pengaruh Penerapan Media UnoMath untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), Article 3. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i3.772>
- Ruswana, A. M., & Zamnah, L. N. (2018). Korelasi antara Self-Regulated Learning dengan Kemampuan Pemahaman Matematis Mahasiswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), Article 3. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v7i3.143>
- Saputra, M. E. A., & Mujib, M. (2018). Efektivitas Model Flipped Classroom Menggunakan Video Pembelajaran Matematika terhadap Pemahaman Konsep. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 173. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2389>
- Setiadi, M. E., & Ghofur, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS. <http://dx.doi.org/10.30651/didaktis.v20i3.5187>
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan: (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)* (Cet. 6). Alfabeta.
- Suhandi, A. M., & Robi'ah, F. (2022). Guru dan Tantangan Kurikulum Baru: Analisis Peran Guru dalam Kebijakan Kurikulum Baru. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5936–5945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3172>
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>
- Tahar, I., & Enceng, E. (2006). Hubungan kemandirian belajar dan hasil belajar pada pendidikan jarak jauh. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 7(2), 91–101.
- Toh, W., & Kirschner, D. (2020). Self-directed learning in video games, affordances and pedagogical implications for teaching and learning. *Computers & Education*, 154, 103912. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103912>
- Tsai, C.-W., & Shen, P.-D. (2009). Applying web-enabled self-regulated learning and problem-based learning with initiation to involve low-achieving students in learning. *Computers in Human Behavior*, 25(6), 1189–1194. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.05.013>
- Wahyudiati, D. (2016). Analisis Efektivitas Kegiatan Praktikum Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Tatsqif*, 14(2), 143–168. <https://doi.org/10.20414/jtq.v14i2.27>